

Esperando

El rey de la granja

Producción: Bainet Zinema, 2002.
Dirección: Gregorio Muro, Carlos Zabala.
Guión: Gregorio Muro. **Fotografía:** Gonzalo Berridi. **Música:** Angel Illaramendi. **Montaje:** Angel Hernández.
Intérpretes: Karlos Arguiñano, Javier Martín, Mar Saura, Pepín Tre, Francisco Larrañaga, personajes de animación en 2D y 3D. **Duración:** 95 minutos. **Fecha de estreno:** 21 de junio de 2002.



Shamus Culhane es uno de los mejores creadores de animación de la historia. Es el culpable de la memorable secuencia del “Heigh-ho” de *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), y dio vida a muchas aventuras del Pájaro Loco, Pluto, Betty Boop o Popeye. Ya octogenario, Culhane cuenta en *Animation. From script to screen* que aún se extraña cada vez que le invitan a una conferencia sobre dibujos animados, se sube a esa atalaya de poder que es la tarima o la tribuna del experto y, simplemente, observa al público. De tanto mirar la realidad para hacer que sus dibujos fueran más expresivos, ya fuera una mujer llorando o las patas de una oca, Culhane ve las caras del público como si fueran enciclopedias, y, por encima de todo, le llama poderosamente la atención una cosa: la admiración por el artista. ¿Arte? Nunca imaginó que aquellos garabatos que hacía para sobrevivir y como transición a un oficio serio y más noble llegaran a tener ese reconocimiento. Ahora las celdillas animadas de Culhane se miran como si fueran un pequeño Rembrandt, pero a precio de clase media. Disney vende en el Disneyland de Los Angeles parte del alma de sus películas, pequeños cuadros con dibujos originales de *Bambi* (*Bambi*, 1942), *Cenicienta* (*Cinderella*, 1950) o *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991). En cuanto desaparezca el prejuicio de que las películas animadas hechas a golpe de tinta son más artísticas que el ordenador traicionero, inventor del taylorismo animado, a *Monstruos S.A.* (*Inc. Monsters*, Peter Docter, 2001) y a *Toy story* (*Toy Story*, *Juguetes*, John Lasseter, 1995) pronto les llegará su turno de ser arte, quizá en 10 años o incluso en menos y, probablemente, también se olvidará, como hace el público de Culhane, que esas películas fueron, sobre todo, buenas historias. El arte es sólo un accidente.

Hacer una película de dibujos animados no es fácil. ¿Qué ha cambiado entre *Blancanieves y los siete enanitos* y *Shrek* (*Shrek*, Andrew Adamson, 2001)? Esencialmente, nada. Mickey Mouse daba lustre al oficio de soldado en la Segunda Guerra Mundial, había que convencer de la bella utilidad de la guerra; Frank Capra explicaba el funcionamiento de la circulación sanguínea dramatizando un tema tan árido con *Hemo, el magnífico*, que 30 años y 100 millones de niños después se seguía proyectando en las escuelas de Estados Unidos en los años 80, Hayao Miyazaki y su filme *La princesa Mononoke* (*Princess Mononoke*, 1997) demostraban que los manga no sólo son el movimiento del futurismo reencarnado en la animación –la velocidad es bella–, sino que un personaje puede dar un discurso como si fuera Pericles y, aún así, encandilar a las audiencias adolescentes de medio mundo, etc. Todas esas películas animadas respetan un axioma que aquí aún no hemos aprendido: no hacer una película con el prejuicio de que es para niños, una falacia, porque siempre se desea que los niños ejerzan de tiranos e impongan sus gustos a toda la familia, y una excusa para cubrir un guión mediocre, primitivo y mal rematado.

Aún así, que un producto sea malo no significa que no se venda bien. La teoría es que el público no responde con estímulos conductistas al marketing y si una película es un suflé sin nada dentro sabe detectarlo, y sancionarlo donde debe: en la taquilla. Los 80 millones de dólares que se gasta Disney en promocionar una película de Pixar –*Toy story*, *Bichos*, *una aventura en miniatura* (*A Bug's Life*) o *Monstruos, S.A.*– ayudan mucho a hacer una película acontecimiento, esas que funden en la sala a espectadores de todas las edades y que provocan el éxtasis de los productores. Aunque se crea que la publicidad es una condición necesaria, pero no suficiente, si Disney se gasta casi el 40% del presupuesto de una cinta de animación en decir que existe, puede ser práctico intentar imitarle. Me recuerda a lo que decía Voltaire de que si veía a un banquero suizo arrojar al vacío, él se tiraría detrás porque seguro que allí a donde iba había algún beneficio. *El bosque animado* (Ángel de la Cruz, 2001) tuvo una campaña como no ha tenido otra película animada española de animación. Se vendió como el estandarte de las infinitas posibilidades de las 3D: la revolución hecha dibujos. Este filme es como vender una canasta de frutas sin frutas dentro, pero atrajo a las salas a 508.968 espectadores, casi 200.000 más que *El embrujo de Shangai* (Fernando Trueba, 2002) y 150.000 más que *800 balas* (Alex de la Iglesia, 2002). Conclusión: hacer una película animada es una odisea, a fin de cuentas como todo lo que es cine, pero el premio en un mercado receptivo a este tipo de productos puede ser muy jugoso si la cinta es buena o si convence al público de que lo es.

Creo que Akira Kurosawa y George Clooney coinciden en pocas cosas: una de ellas es que el guión es el principio de todo. Ya se lo decían a Alicia en el país de las maravillas, en el mismo en el que habitan los guionistas, por cierto: siempre hay que empezar por el principio. *El rey de la granja* (Gregorio Muro, Carlos Zabala, 2002) tiene un principio horrible, un guión parcheado de tópicos que con la coartada de ser *para niños* se cree que se justifica como un texto menor. Creer es un estado subjetivo de la mente que no tiene por que coincidir con la realidad. En este guión hay mucha fe y poco oficio.

Los niños tienen un master en animación y no confunden la sencillez con la simpleza. La sencillez es sublime, pero la simpleza es una pérdida de tiempo porque crea una historia flácida, estereotipada y sin conflictos. Lamentablemente, *El rey de la granja* es una película simple. En principio, parece que la historia tiene posibilidades. En el asteroide Sondak, tres sondakos son los cabecillas de una rebelión contra el tirano Ramakor que posee una esfera, la *Neuronía* que otorga al que la tiene el control sobre las mentes de los demás. Kirik, el más joven de los rebeldes, huye con la esfera y Ramakor manda una nave a que lo persiga. Tenemos un villano y un héroe en menos de 10 minutos y en 3D. Bien es verdad que los sondakos de 3D parecen muñecos de papiroflexia comparados con *Shrek*, pero al menos se plantea una historia. Después Kirik llega a la Tierra y por error interpreta que los terraqueos son dibujos de 2 dimensiones y se disfraza de pollo para pasar desapercibido. Kirik cae en una granja escuela a la que va un muchacho llamado Mikel que se topará por casualidad con la *Neuronía* y la utilizará para esclavizar mentalmente a todos los personajes de la granja... y la verdad es que se lo merecen, ellos y el guionista que los creó.

Los niños de la granja escuela se mueven como abejas en una colmena, sin orden aparente. Recuerdan mucho a las ya oxidadas películas del grupo *Parchís*, donde las estampidas de chiquillería se podían hacer pasar por la acción que demanda toda película. Error. Mar Saura actúa de monitora de los niños y hace lo único que sabe hacer: ser bella y ya está, Javier Martín, el otrora presentador sexy de *Caiga Quien Caiga*, se pasea por allí como un espantapájaros sin vida y Karlos Arguiñano sirve como frontón comercial de la película, como los anteriores, y poco más. Quizá ninguno de ellos ha leído a Stanislavski, pero aún así se les debe exculpar porque les contrataron para hacer cine y no milagros.

En la granja escuela es cuando se mezclan los personajes reales con Kirik en forma de pollo de 2D. Aunque hay alguna escena que cualquiera que haya visto *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988) gritaría aquello de *qué inventen ellos* hasta que nosotros dominemos algo más la tecnología, la mayoría de las escenas en las que se solapan los dos formatos, los personajes se relacionan de forma fluida y están bien resueltas. Es fantástica la escena en la que Kirik es absorbido por una aspiradora animada en 3D, pero el problema es que una golondrina no hace verano y una película de animación de 79 minutos no puede vivir de un *gag* como si fuera un cortometraje televisivo de la Cartoon Networks. En animación hay dos tipos de productos: los que están montados sobre la encadenación de *gags* estilo *El coyote y el correcaminos*, de Chuck Jones, o los que tienen una historia al estilo del viejo Aristóteles en la que hay conflictos y personajes que los viven. En *El rey de la granja* sólo se desarrollan un par de *gags* de Kirik pero no logran construir una historia entorno a él. El advenimiento de un extraterrestre embuchado en la piel de un pollo a una granja escuela es un planteamiento muy acertado para crear un personaje del estilo de ET, maravillado y cándido ante el mundo que descubre, o como Alf, irónico ante lo que no comprende, o como el megabicho de MIB, en pelea continua con su piel humana. A Kirik no le sucede nada de todo esto, no se preocupa por dónde está, por quién le rodea, por descubrir un nuevo mundo. Nada. Es como si actuara sobre un fondo blanco y neutro. Un pollo galáctico rodeado

de niños y animales es una mina de oro de gags, pero no se explota porque, además, Kirik permanece gran parte de su tiempo en la Tierra vagando sólo por el bosque o encerrado. Es un héroe original: casi no aparece.

Lo demás está acartonado: Mikel usa mal la Neuronía y aprende que no es divertido someter a los demás, moralina mal narrada; un robot que manda Ramakor y se dedica a perseguir a Kirik como si fuera un Frankenstein artrítico y Arguiñano haciendo de guitarrista que se comunica con los extraterrestres. Todo es fantasía sin control.

En mayo de 1936, *Cinegramas*, una revista cinematográfica, hacía un reportaje de *El intrépido Raúl*, un cuento de hadas hecho con monigotes animados que se parecían bastante a las figuras de un titiritero, aunque se aseguraba que “el movimiento de sus muñecos es sencillamente perfecto”. En 1937, la Disney juntaba 2 millones de dibujos y surgía *Blancanieves y los siete enanitos*. Muchos considerarán que la distancia sigue siendo sideral, no tanto por falta de medios como por la dudosa ambición de hacer buen cine, pero la verdad es que el cine de animación está en su apogeo, ya vive su edad de oro, aunque en fase de hibernación. No me refiero a los estudios catalanes Cromosoma que producen desde hace algunos años una serie de animación que se emite en los cinco continentes, *Las tres mellizas*, y que goza de una fantástica salud en contenidos y público, o las series como *Manolito Gafotas* o *Goomer* que invadirán la televisión dentro de poco, sino a lo que aún no se ve, pero que existe. Películas como *El rey de la granja* son sólo la punta del iceberg, pero nada representativas porque falsean la calidad de las otras 8 partes de la masa de hielo que está sumergida en las gélidas aguas de la preproducción. Tres de las grandes productoras españolas llevan años embarcadas en grandes proyectos de animación realizados en co-producción internacional, empleando a personal español con experiencia en estudios como Disney, Warner y Pixar que han regresado de su exilio ante el buen momento del sector en España. Tal vez la más ambiciosa de estas producciones sea *El Cid*, de Filmmax, dirigida por Josep Pozo, y que representa la apuesta por un producto de una calidad deslumbrante. Luego están *Los tres reyes magos*, de Cartel, y *Mercenario*, de Tornasol Films, que ha supuesto una inversión de más 8 millones de euros y el desarrollo de un sistema de animación en el que se combinan técnicas de 3D y 2D y captura de movimientos. Las tres películas ya están terminadas y se estrenarán en 2003. Un estudio de animación es como un avión: el despegue es el momento crítico, pero, una vez superado ese punto, la fertilidad del sector puede estar asegurada para mucho tiempo: los nuevos proyectos surgirán como los caracoles después de un día lluvioso.

En definitiva, en un sector que ya no es un coto reservado a Antonio D'Ocón o la familia Moro y en el que el magma de talentos sumados está cerca de provocar una erupción, *El rey de la granja* cumple un objetivo: es una película más de animación que se ha estrenado en salas y que seguro que ha batallado en muchos frentes para poder financiarse y distribuirse. Aporta cantidad. Como decía Goethe hablando de literatura: de la cantidad nace la calidad... ya no hace falta que esperemos mucho.

José Cabeza San Deogracias